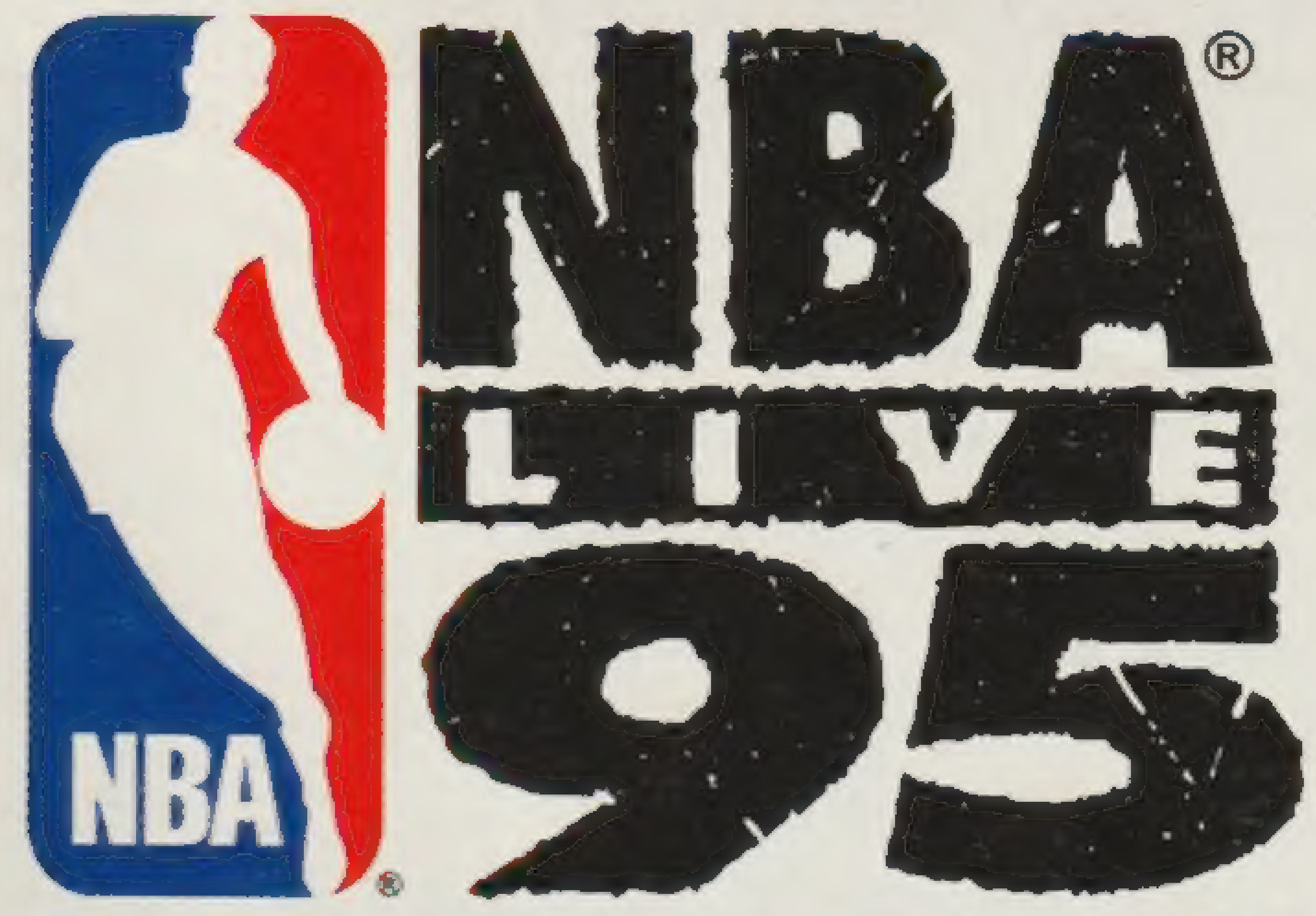
SNSP-ANBP-NOE











SPIELANLEITUNG

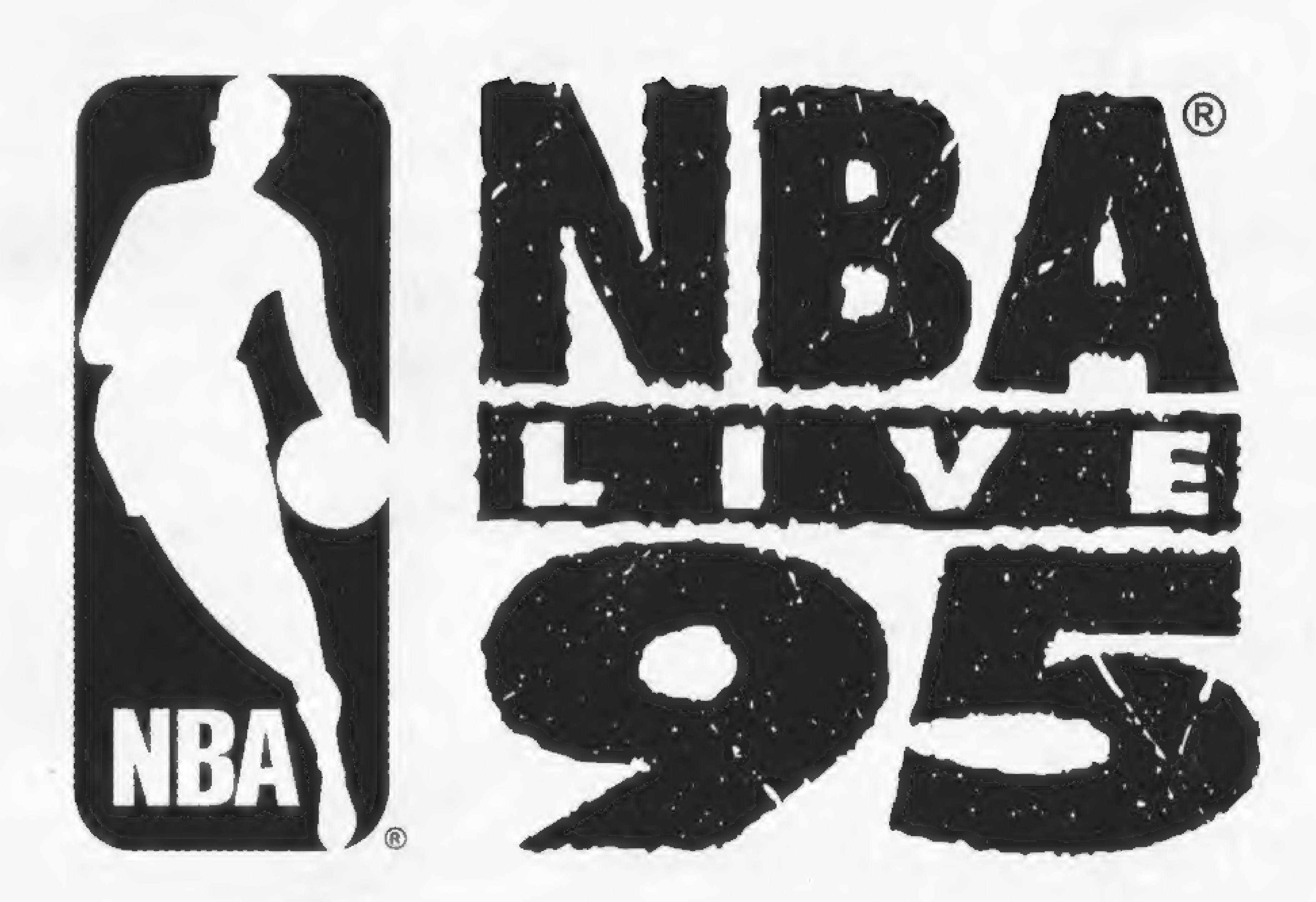
HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

LICENSED BY

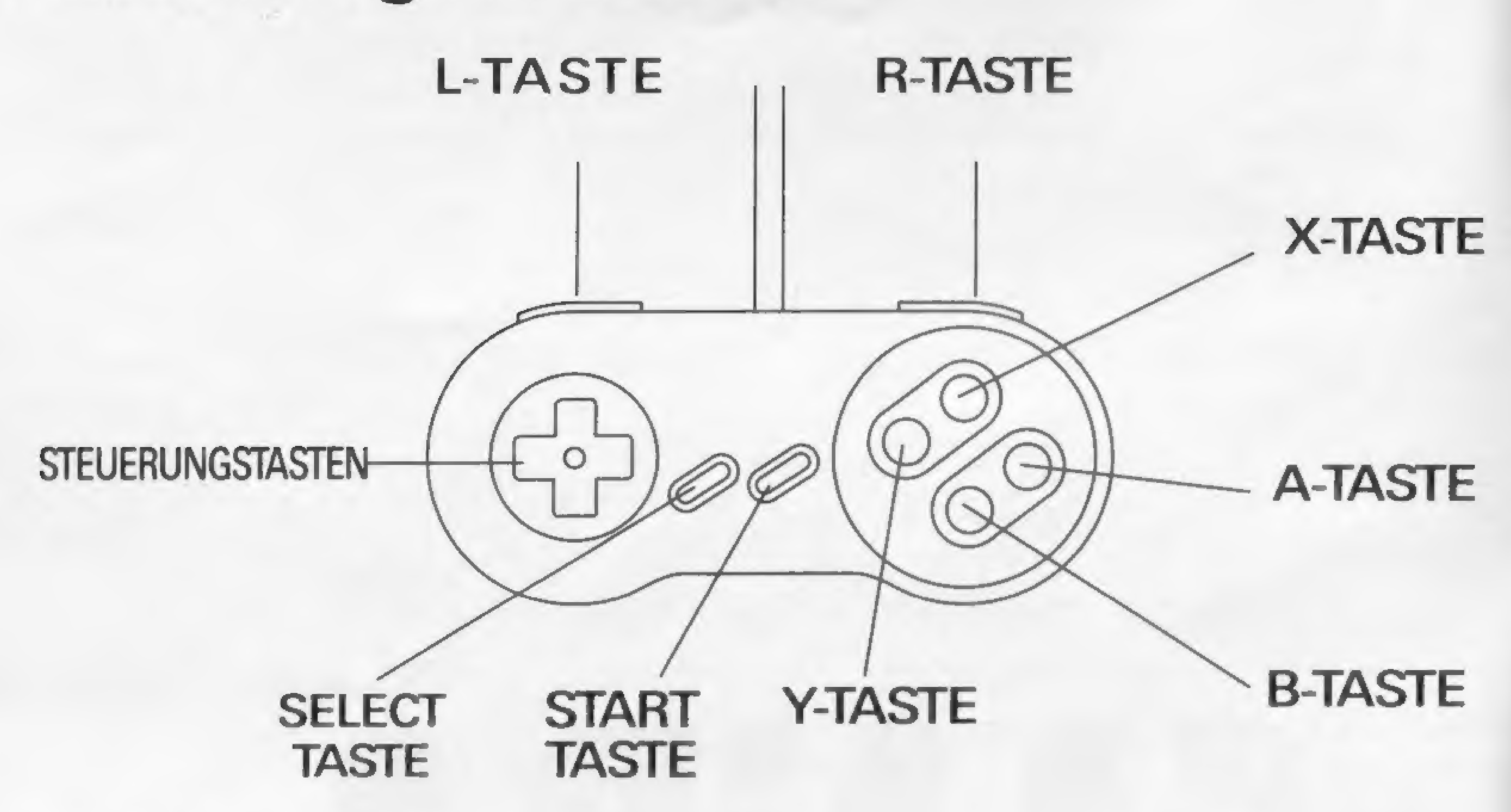




DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.



Steuerungsübersicht



Im Spielverlauf

Control Pad	Bewegen des Spielers
SELECT	Direkter Übergang zum Wiederholungsbildschirm
START	Spielpause
L + R Tasten	Turbo Modus (siehe unten)

Offensive - mit dem Ball

Y	Keine Aktion
X	Keine Aktion
B	Pass (Control Pad wählt den Empfänger)
A	Schuß (drücke zum Sprung;Loslassen zum Schuß)

Offensive - ohne Ball

Y	Springen/Abwehren (oder den Computerspieler mit Ball zum Schuß auffordern)
X	Einen Pass verlangen
B	Wechselt die Spieler. Man kontrolliert danach den Spieler mit Ball (oder deN Ballnächsten, wenn der Spieler mit Ball von einem menschlichen Mitspieler gesteuert wird)
A	Schubsen

Verteidigung

Y	Springen um Abzuwehren oder
X	Stehlen zu Blocken
B	Wechselt den Spieler
A	Schubsen

Turbo Modus

Turbo + Control Pad	Schneller rennen
Turbo + B (Passen)	Härterer Pass, der schwieriger abgefangen werden kann
Turbo + A (Schubsen)	Spieler schlagen

Menüsteuerung

Hoch/runter	Bewegt die Markierung
Links/rechts	Wechselt hoch/runter die Markierungsoption
SELECT	Geht zum vorherigen Bildschirm zurück (wenn möglich)
START	Weiter
B	Aktionstaste
X	Aktionstaste 2

Inhaltsverzeichnis

EA TIP Schlage hier wegen speziellen Hinweisen und Informationen nach.

EINLEITUNG

Genau wie in der echten NBA hervorragende Spiele gespielt werden, so ist NBA Live '95 ein mehr als fortschrittliches Basketball Viedospiel, das alle anderen Konkurrenten auf die Plätze verweist. Trotz eines völlig überarbeiteten Konzepts beinhaltet es immer noch die Optionen und Strategieelemente der vergangenen EA SPORTS NBA Titel, hat jedoch eine ungeheure Anzahl neuer Features, wie eine neue, frischere Perspektive, absolut neue Animationen, unglaublichen Sound und Spitzengrafik, sowie mehr Optionen denn je. Doch genug von dem Marketinggefasel - laßt uns einfach einen Blick auf die Featureliste werfen, damit Du Dich gut in dem Spiel zurecht findest und Dir Dein eigenes Bild von der Qualität dieses fortschrittlichsten Basketballspiels auf unserem Planeten machen kannst.

- Schaukampf, Saison und Playoff Spiele, die unterstützt werden von den drei Batterien, damit jeder Spielstand der Saison und Playoff-Serien, die Spielerstatistiken, sowie die Benutzernamen und Statistiken langfristig gespeichert werden können.

- Alle 27 NBA Mannschaften (jede mit ihrem realistischen Spielverhalten), 2 All-Star Mannschaften und 4 zusätzliche Teams

- Vollständige NBA Pläne mit einer Einteilung von insgesamt 16 Eigenschaftskategorien für jeden Spieler. Außerdem eine vollständige Statistik der Saison 1993/94. (Also lege Dein Sportalmanach ruhig zur Seite, es befindet sich ab jetzt im Spiel).

- 30 Grad Platzansicht für eine bessere Sicht und minimales Spielerüberlappen (echte NBA Veteranen lieben diese Sichtweise).

- Alle Spieler haben neue Animationen erhalten, die Sprungschüsse, Sprunghaken, Schubsen, Stehlen, Fallen, Zurückprallen. Sogar die Ersatzspieler auf der Bank und das Publikum sind animiert.

• Flexible Strategie und Optionen, inklusive Spielstärke, Regeleinstallungen, Offensiv- und Defensivblöcke, Zurückprallen und Abwehrdruckoptionen, Individuellen Defensiveinstellungen, Doppelteams und Spielerhandel.

• Bis zu fünf menschliche Spieler können mit Hilfe des Fünf-Spieler-Adapters kooperativ zusammen oder gegeneinander antreten.

• TV-Ähnliche Grafik und Präsentation.

STARTEN DES SPIELS

1. Schalte den Powerschalter Deines Super Nintendo Entertainment Systems auf OFF (Aus).

   ACHTUNG: Versuche niemals ein Modul einzustecken oder herauszuziehen, während das Gerät eingeschaltet ist.

2. Vergewissere Dich, daß das Control Pad richtig angeschlossen, d.h. im Port 1 Deines Super Nintendos steckt.

   Wenn Du gegen einen Freund spielen möchtest, muß das andere Control Pad im Port 2 Deines Super Nintendos stecken.

3. Stecke das Modul in den dafür vorgesehenen Schacht Deines Super NES. Drücke gegebenenfalls leicht von oben darauf, um sicherzustellen, daß das Modul richtig plaziert ist.

4. Schalte das Super Nintendo ein.

   Der EA SPORTS und NBA Live '95 Titelbildschirm erscheint. Ist dies nicht der Fall, beginne bitte erneut mit Punkt 1 dieser Liste.

5. Drücke START nach jedem einzelnen Bildschirm um ins SPIELMENU zu gelangen.

DIE EINSTELLUNGEN IM SPIEL

SPIELEINSTELLUNGS Menu

Benutze das Spieleinstellungsmenu um den Spieltyp, Stil und Schwierigkeitsgrad einzustellen, den Du praktizieren möchtest. Die Voreinstellungen sind **fett** gedruckt.

• Steuerungstasten **hoch/runter** um eine Option hervorzuheben.

• Steuerungstasten **links/rechts** um die hervorgehobene Option zu verändern.

• Drücke **B** um in das Untermenu der hervorgehobenen Menupunktes zu gehen (B ist die Haupttaste in allen Menus)

• Drücke **START** um fortzufahren.

EA TIP Die oben aufgeführten Steuermethoden gelten in allen Menus von NBA Live '95, deshalb wäre es sinnvoll, sie jetzt zu lernen um sie später auswendig zu beherrschen. Das erspart lästeiges Nachschlagen.

MODE EXHIBITION: Spielen eines einzelnen Spiels mit irgeneinem NBA Team, All-Star Team oder einer der zusätzlichen Mannschaften.

SEASON: Starten einer neuen Saison, in der Du ein NBA Team übernimmst. Für weitere Informationen schlage unter Spielen einer Saison auf Seite 27 nach.

PLAYOFFS: Starten eines neuen Playoff Tuniers mit irgendeinem NBA Team. Für weitere Erklärungen schlage unter Die NBA Playoffs auf Seite 31 nach.

LADEN: Weiterführen einer abgespeicherten Saison oder eines Playoffs, das in einem der drei Speicherplätze gesichert wurde.

STYLE	ARCADE: Hochtemporisiertes Basketballspiel, in dem kein Spieler jemals müde, verletzt oder per Strafzeit ausgeschlossen wird.
	SIMULATION: Absolute Realitätsnähe. Die Spieler werden müde, werden verletzt und kommen wegen unfairem Spiel auf die Strafbank. Außerdem mußt Du Dich um den sinnvollen Einsatz der Ersatzspieler kümmern.
	CUSTOM: Benutze die Einstellungen des letzten SET RULES Menus, um die Simulationsmöglichkeiten zu verändern.
LEVEL	ROOKIE: Die einfachste Einstellung. Es fällt extrem leicht Punkte zu erzielen und der Computergegner nimmt Dich nicht so hart ran.
	STARTER: Schon ein kleines bißchen schwieriger; der Computergegner spielt härter und defensiver.
	ALL-STAR: Showtime! Es ist sehr schwer, den Ball abzujagen oder Blockschüße zu machen. Der Computer spielt sowohl offensiv als auch defensiv mit seinen maximalen Möglichkeiten.
QUARTER	Hier kann die Länge eines Viertels eingestellt werden. Du hast die Wahl zwischen 3, 5, 8 oder 12 Minuten.

SET RULES
Gehe in das SET RULES Menu. Das SET RULES Menu findest Du weiter unten erklärt.

SET OPTIONS
Gehe in das SET OPTIONS Menu. Du findest das SET OPTIONS Menu auf Seite 10 erklärt.

SET RULES Menu

Benutze dieses Menu um die Regeln und Simulationsmöglichkeiten zu verändern. Siehe Regelverstöße und Umstöße auf Seite 41 für eine nähere Erläuterung der Regelverstöße. Die Voreistellungen sind hier **erklärt.**

DEFENSIVE FOULS	Diese Option verändert die Wahrscheinlichkeit, daß Defensivfouls geahndet werden.
OFFENSIVE FOULS	Mit dieser Option wird die Wahrscheinlichkeit verändert, daß Offensivfouls abgepfiffen werden.
OUT OF BOUNDS	Schaltet um zwischen **ON**/OFF und legt fest, ob Bälle, die ins Aus gehen, abgepfiffen werden.
BACKCOURT	Schaltet die Backcourt Regelverstöße ein oder **aus.**
TRAVELING	Schaltet den Traveling Regelverstöße ein/**aus**.
GOALTENDING	Schaltet die Goaltending Regelverstöße ein/**aus**.
3 IN EINEM TASTE	Schaltet die 3 Sekunden Regelverstöße ein/**aus.**
FOUL OUT	Schaltet die Foulregelung für die Spieler an/**aus**. Ist sie auf ON, dann muß ein Spieler das Spielfeld verlassen, sobald er sein sechstes Foul begangen hat.
SHOT CLOCK	Wechselt die 24 Sekunden Schuß Uhr zwischen **an**/aus.
INBOUND CLOCK	Schaltet die 5 Sekunden Inbound Uhr **ein**/aus.
HALF COURT CLOCK	Schaltet die 10 Sekunden Backcourt Uhr **ein**/aus.

FATIGUE Schaltet die Ermüdungserscheinung der Spieler ein/**aus.**

INJURIES Schaltet die Verletzungen der Spieler an/**aus.** Wenn die Verletzungen auf ON stehen, besteht jederzeit, wenn ein Spieler gefoult wird, eine geringe Chance, daß sich dieser Spieler verletzt. In einem Trainigsspiel ist dieser Spieler dann für den Rest des Spiels nicht mehr einsatzfähig. Im Season Modus ist ein Spieler bei einer Verletzung zwischen 1 und 7 Spielen nicht einsatzfähig.

SET OPTIONS Menu
Einstellen der Sound- und Steuerungsoptionen. Die Voreinstellungen sind hier aufgelistet.

MUSIC VOLUME
Dieser Regler setzt die Lautstärke der Musik, die innerhalb der Menus abgespielt wird (im normalen Spielgeschehen wird keine Musik abgespielt).

SFX VOLUME
Regelt die Lautstärke der SFX Geräusche (Soundeffekte) im Spiel.

MUSIC MODE
STEREO, MONO, oder OFF.

CROWD SOUND
Schaltet die Publikumsgeräusche **an**/aus.

SLOW MOTION DUNKS
Schaltet die verzögerte Abspielweise bei spektakulären Szenen an/**aus.**

SHOT CONTROL
Schaltet die Steuerung zwischen **Spieler** und CPU um. Im Spieler Modus besteht immer die Möglichkeit, daß ein Schuß aufgrund der weiten Distanz, des Winkels oder des zu späten Loslassens negativ beeinflußt wird und sein Ziel verfehlt. Im CPU Modus hängt der Erfolg eines Wurfs von den Statistiken ab, die ein Spieler aufzuweisen hat. Der Einfluß der menschlichen Spielers ist eher gering.

CPU ASSISTANCE
Schaltet die CPU Assistance an oder **aus.** Wenn sie auf ON steht, unterstützt der Computer den Spieler, indem er die Statistiken für das Team erhöht.

TEAM SELECT Bildschirm

Der TEAM SELECT Bildschirm erscheint vor jedem Trainigsspiel. Die Gastmannschaft ist dabei auf der linken Seite des Bildschirms zu sehen und die Heimmannschaft auf der rechten. Die Stärken und Schwächen einer jeden Mannschaft sind unter den Team Logos zu sehen, wenn ein NBA Team gewählt wird.

- Um zwischen Gast- und Heimmannschaft zu wechseln, drücke **B.**

- Um die erleuchtete Mannschaft zu wechseln, benutze die Steuerungstasten und wähle zwischen den NBA Mannschaften, All-Star Mannschaften und Besucherteams.

- Um die Mannschaften nach ihren Eigenschaften zu sortieren, benutze die **Hoch-/Runtertasten** der Steuerungstasten um eine Eigenschaft auszuwählen. Wenn Du jetzt die Steuerungstasten **links/rechts** bewegst, werden die Mannschaften nach dieser Eigenschaft sortiert.

- Mit der **START** Taste kannst Du weitermachen. Der PLAYER SETUP Bildschirm wird erscheinen.

Zusammengestellte Mannschaften

In NBA LIVE '95 kannst Du Dir vier Mannschaften aus beliebigen Spielern der 27 NBA Mannschaften zusammenstellen. Wenn Du z.B. Spaß an einem Powersturm mit Sqad, Hakeem und Webber hast, Bitte sehr ! Vielleicht möchtest Du zusätzlich noch einen Spitzenverteidigungsblock mit Tim und Penny in Deiner Mannschaft haben? Hier ist Deine Chance, um all diese Wünsche in die Realität umzusetzen.

Die zusammengestellten Mannschaften können nur in den

Trainingsspielen eingesetzt werden.

Um mit einer zusammengewürfelten Mannschaft zu spielen :

- Suche Dir zunächst eine der vier zusammenstellbaren Teams (SLAMMERS, BLOCKERS, JAMMERS, oder STEALERS) im TEAM SELECT Bildschirm aus. Drücke START, und der CUSTOM TEAM Bildschirm erscheint.

CUSTOM TEAMS

			FG %
PF	2	L. JOHNSON	.515
		WITH	
PF	44	COLEMAN	.447
SF	34	MORRIS	.447
C	00	BENJAMIN	.481
SG	21	EDWARDS	.458
PG	7	K. ANDERSON	.417

Um die Aufstellung einer dieser Mannschaften zu verändern:

1. Drücke die Steuerungstasten **hoch/runter**, um den Spieler, den Du wechseln möchtest auszuwählen und dann drücke **B**. Am unteren Bildschirmrand wird daraufhin eine Liste der zur Verfügung stehenden Spieler der NBA Teams aufgezeigt.

2. Drücke **L** oder **R**, um durch die 27 Teams zu kreisen.

3. Suche einen Spieler aus dem NBA Kader aus und drücke **B** um den Orginalspieler gegen den usgesuchten Spieler auszutauschen. Danach kommst Du zum Aufstellungsbildschirm Deiner zusammengewürfelten Mannschaft zurück.

- Um eine Transaktion dieser Art abzubrechen, mußt Du nur den den Orginalspieler wieder auswählen und dann **B** drücken.

- Um mehr Statistiken zu sehen, mußt Du die Steuerungstasten **links/rechts** bewegen.

ACHTUNG: Das erste Mal, wenn Du auf ein zusammenstellbares Team klickst, sind dort alle Plätze noch unbesetzt. Du mußt zunächst alle

Plätze besetzen, bevor Du diesen Bildschirm wieder verlassen kannst.

PLAYER SETUP Bildschirm

Für jedes aktive, eingestöpselte Control Pad ist ein Symbol auf dem Bildschirm zu sehen. Bis zu fünf Spieler können mit Hilfe des Super Nintendo 5-Spieler Adapters gemeinsam spielen. Zusätzlich zu der Festlegung der Spielersteuerung kannst Du Namen aussuchen, verändern oder löschen, um Dir ein persönlicheres Verhältnis zu der Spielfigur zu geben, die von Dir gesteuert wird.



- Um die Einstellung eines Control Pads zu verändern, drücke auf dem entsprechenden Control Pad die Steuerungstasten **links** oder **rechts**, um zwischen den beiden gewählten Mannschaften auszuwählen. Platzierst Du Dein Control Pad Symbol in der Mitte, zwischen den beiden Teams, dann übernimmt der Computer diesen Part.

- Um die Steuerungsmethode zu verändern, drücke auf dem entsprechenden Control Pad die **L** oder **R** Taste. Der Effekt davon ist, daß sich der Pfeil auf dem Control Pad verändert. Zeigt der Pfeil nach oben, steuerst Du die Spielfigur diagonal hoch und runter über den Platz. Steht der Pfeil hingegen diagonal, bedeutet das **linkes/rechts** Drücken auf dem Steuerungstasten hoch und runter auf dem Court.

- Um durch die einzelnen Spielernamen zu gehen, drücke das Control Pad **hoch/runter**.

- Um einen neuen Spielernamen einzugeben, wähle NEW (neu) aus und drücke **B**. Control Pad **hoch/runter** oder **links/rechts** wechselt durch die Buchstaben, **B** wählt den Buchstaben aus und wechselt zum nächsten.

• Um einen Buchstaben wieder zu löschen, drücke **X**. Wenn Du den letzten Buchstaben eingegeben hast, drücke **START** um den Namen einzugeben.

• Um einen ganzen Namen zu löschen, gehe auf DELETE (löschen). Benutze dann die Steuerungstasten, um einen Namen auszuwählen und drücke anschließend **X**, um den Namen zu löschen.

• Um Fortzufahren, drücke **START**. Der Bildschirm mit der Spieleinführung erscheint daraufhin.

Spieleinführungsbildschirm

Vor dem Spielbeginn bringt der Spieleinführungsbildschirm Informationen über das kommende Spiel. Zuerst, stellt der Bildschirm mit der SPIELEINLEITUNG die Heimmannschaft und das Gastteam vor.

• Drücke eine Taste um fortzufahren. Der TEAM MATCHUP Bildschirm erscheint daraufhin.

Dieser TEAM MATCHUP Bildschirm vergleicht die beiden Mannschaften und ihre relative Stärke in jeder von fünf Kategorien.

SCORING:	Die Fähigkeit, Punkte zu erzielen.
REBOUNDS:	Offensives und Defensives Rebounding
BALL CONTROL:	Passen und Dribbling Fähigkeit.
DEFENSIVE:	Mannschaftsdefensive - Schußblocken und Ball stehlen
OVERALL:	Gesamtübersicht.

• Drücke **START** um fortzufahren. Der STARTING LINEUP Bildschirm erscheint daraufhin.

• Der STARTING LINEUP Bildschirm stellt von beiden Mannschaften jeweils die Spieler vor, die von Beginn an spielen werden. Drücke **links/rechts**, um die Spieler im einzelnen zu betrachten oder drücke **START**, um direkt zum Sprungball zu gehen.

DER SPRUNGBALL

Jedes Spiel beginnt mit einem Sprungball in der Mite des Spielfelds.

• Um beim Sprungball nach oben zu steigen, drücke **Y**.

DAS SPIELEN DES SPIELS

Du kontrollierst den Spieler mit dem Stern. Je nach dem, welches Control Pad Du benutzt, hat Dein Stern eine andere Farbe:

Spieler 1	Blauer Stern
Spieler 2	Roter Stern
Spieler 3	Grüner Stern
Spieler 4	Türkiser Stern
Spieler 5	Lila Stern

Genau wie in der richtigen NBA verlangt die Offensive und Defensive in NBA LIVE '95 unterschiedliche Spielstärken. Während die Steuerungstasten immer dazu benutzt werden, Deinen Spieler zu bewegen, haben die Tasten die unterschiedlichsten Funktionen im Offensiv- oder Defensivbereich. Mache Dir erst einmal die Steuerung vertraut, bevor Du Dich um die Basketballfähigkeiten und strategischen Elemente kümmerst.

Wenn sich der von Dir gesteuerte Spieler aus dem Bildschirm herausbewegt, zeigt Dir ein Pfeil am Bildschirmrand die Richtung, in der sich Dein Spieler im Moment befindet. Wenn Du dann die Steuerungstasten in die entgegengesetzte Pfeilrichtung drückst, bewegt sich Dein Spieler früher oder später wieder in den Bildschirmausschnitt hinein.

OFFENSIVE

Bewegung Mit oder Ohne Ball

• Bewege die Steuerungstasten in die Richtung, in die Du Dich bewegen möchtest. Du kannst mit dieser Bewegung und dem Dribbling

so lange fortfahren, so lange die Steuertasten gedrückt sind. Sobald Du die Steueungstasten loslässt, hörst Du mit der Bewegung auf, aber das Dribbling hält noch an.

- Wenn Du einen Pass oder einen Wurf vollführen möchtest, hörst Du mit dem Dribbling auf. Hast Du einmal mit dem Dribbling aufgehört, kannst Du nicht mehr die Steuerungstasten zu einer weiteren Fortbewegung einsetzen. Tust Du dies doch, pfeifen die Schiedsrichter diesen Zug ab (siehe Näheres hierzu im Regelwerk ab Seite 41).

- Um schneller zu rennen, halte die **L** und **R** Tasten während Deiner Bewegung gedrückt. Diese Tasten versetzen Dich in den Turbo Modus, in dem Du in der Lage sein kannst, andere Spieler von hinten anzugreifen oder einfach nur schneller zum Korb zu gelangen.

Wenn Du gerade nicht im Ballbesitz bist, kannst Du Deinen Verteidiger schubsen, um die Situation für Dich zu verbessern.

- Um einen Gegenspieler zu schubsen, drücke **A**. Um ihn sehr hart zu schubsen, drücke noch die **L** oder **R** Taste zusätzlich zur Taste **A** (erhöht aber auch die Wahrscheinlichkeit, daß der Schiedsrichter das Foul pfeift).

EA TIP: Wenn mehr als ein menschlicher Spieler beim Spiel in der gleichen Mannschaft spielt, bewege Dich ohne Ball, um den Bildschirmausscnitt nach vorne zu verlagern. Für eine böse Szene sorgt dann das Drücken der Taste **A**, mit der Du den defensiven Gegenspieler außer Gefecht setzt.

Passen

- Um zu dem gewünschten Mitspieler zu passen, drücke **B**. Um die Kontrolle des Passenden zu bewahren (perfekt für ein Spiel-und-Renn-System), halte **B** gedrückt bis der Mitspieler den Ball bekommen hat.

- Um zu einem bestimmten Spieler zu passen, benutze das Control Pad um die Richtung anzugeben und den **B**-Knopf zum passen

- Um dem Pass mehr Geschwindigkeit zu verabreichen, kannst Du während des Drückens der **B**-Taste zusätzlich die **L** oder **R** Taste einsetzen.

- Wenn Du einen Alley-Oop Pass werfen möchtest, passe den Ball zu dem Spieler, der vorne einen freien Durchgang zum Korb genießt. Ist dieser Mitspieler dann in der Position für einen Alley-Oop, dann wird er diesen automatisch vollführen.

- Um Dich als Anspielstation anzubieten während Du nicht im Ballbesitz bist, drücke **X**. Wenn ein Computergesteuerter Spieler im Ballbesitz ist, wird er den Ball zu Dir passen. Bist zu selbst im Ballbesitz, hat die **X**-Taste keinerlei Effekt.

EA TIP Da Du in der Lage bist, den Ball zu werfen und dann sofort loszurennen, sollte noch einmal unterstrichen werden, daß Passen die schnellste Fortbewegungsart auf dem Platz darstellt. Die Ballbewegung ist der Schlüssel zum Offensiverfolg - zwar kann man bei NBA eine sehr effektive Abwehr aufbauen, doch gegen schnelles Passen ist kein Abwehrkraut gewachsen. Es ist relativ einfach, mit zwei unterschiedlich starken Spielern eine Abwehr durcheinander zu wirbeln. Der starke Spieler zieht meistens die Aufmerksamkeit der gegnerischen Abwehr auf sich, wenn er im Ballbesitz ist, während sich der schlechtere zu diesem Zeitpunkt freilaufen kann und dann nur noch auf den goldenen Pass warten muß.

Werfen

Die Spieler verhalten sich beim Werfen sehr unterschiedlich. Das hängt davon ab, wer sie sind und wo sie sich befinden. Wenn ein Spieler mit dem Ball zum Beispiel versucht, den Ball von außen auf den Korb zu werfen, dann wird er einen Sprungwurf versuchen. Näher am Korb wird er einen Hakenwurf machen. In der unmittelbaren Nähe des Korbs wird er dann in seine Trickkiste der Donkeys greifen (sofern er das vermag; Muggy würde zum Beispiel niemals über den Rand vom Korb kommen).

- Um zu springen und zu schießen, drücke **A.** Um den Ball freizugeben, lasse den Taste los.

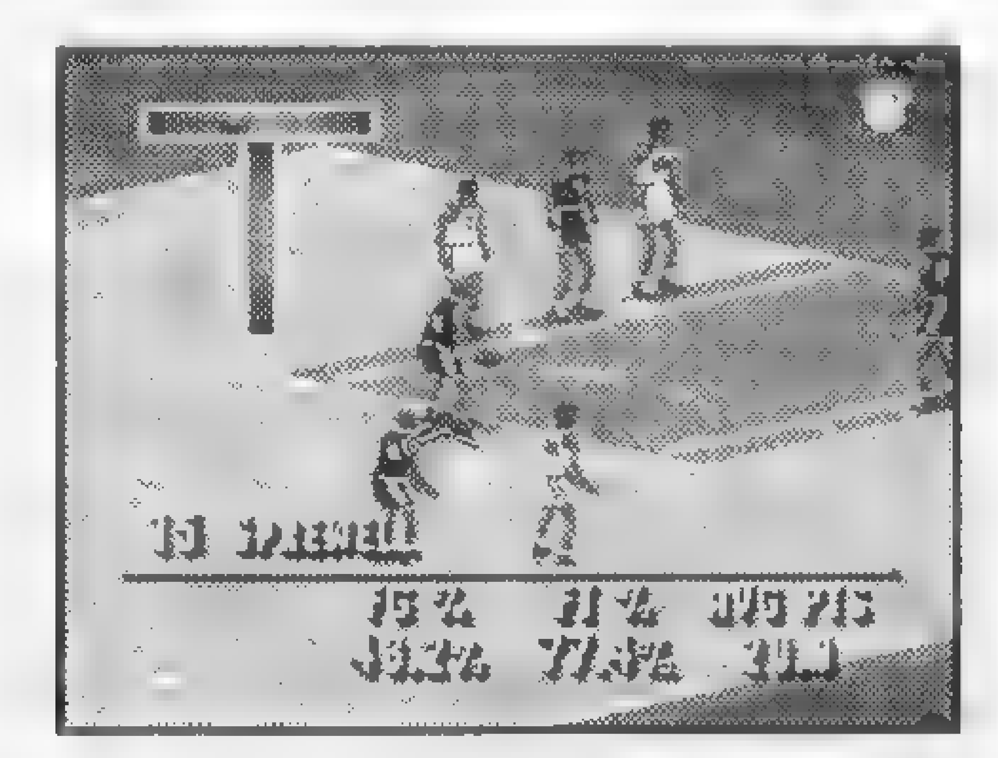
- Um einen Schuß vorzutäuschen, drücke **A** nur sehr kurz.

EA TIP Deine Chance, einen gelungenen Wurf zu landen, steigt, wenn Du zuvor Deine Füße unter Kontrolle hast. Rennen und Werfen ist nicht sehr akkurat.

EA TIP Wenn Du **B** drückst, bevor Du **A** losgelassen hast, kannst Du den Ball immer noch passen, wenn Deine Füße schon zum Wurf auf den Korb abgehoben haben.

Freiwürfe

Benutze das T-Kreuz™, um die Richtung zu steuern. Das T-Kreuz erscheint, sobald sich Dein Spieler zum Freigabestrich bewegt.



Drücke **A** um den Ball in der Mitte des Kreuzes zu stoppen, **links/rechts** zum justieren, Entfernung

Der Ball bewegt sich links/rechts auf dem horizontalen Balken und gibt dabei den links/rechts Drall des Balls an.

- Drücke den **A**-Knopf, wenn sich der Ball in der Mitte des Balkens befindet.

Der Ball bewgt sich hoch/runter auf dem vertikalen Balken und gibt dabei die Weite des Wurfes an.

- Drücke den **A**- Knopf, wenn sich der Ball in der Mitte des Balkens

befindet.
Der Spieler wirft den ball und der normale Spielablauf geht weiter.

Die Geschwindigkeit des Basketball-Cursors im Bereich der T-Balken hängt von dem Gecshick des einzelnen Spielers bei Freiwürfen ab - je besser die Gecshicklichkeit, desto langsamer wird der Cursor wandern.

EA TIP Je näher Du bei Deinem Wurf in die Mitte des Fadenkreuzes gelangst, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Wurf erfolgreich sein wird. Nach ein bißchen praktischer Übung solltest Du jedoch in der Lage sein können, selbst dem schlechtesten Freiwerfer zum Erfolg zu verhelfen.

Abprallen

Wenn du den Ball nicht hast, kannst Du das Backboard kaputt machen.

- Um zu springen und nach dem Ball zu greifen, drücke **Y**.

Du kannst das Offensivspiel per Ruf einleiten. Jedes Offensivset hat einheitliche Nummern von eins bis acht.

- Vor dem Anschneiden drücke **L** oder **R** + die Steuerungstasten. Steuerungstasten nach **oben** = Spiele 1, diagonal **hoch/rechts** = Spiele 2, **rechts** = Spieler 3 u.s.w..

- Um einen Spielzug auszuwählen, laß die **L**-oder **R**-Taste los, während Du in die entsprechende Richtung auf dem Control Pad drückst.

Schuß Uhr

In NBA Basketball steht Dir eine Zeitspanne von 24 Sekunden zur Verfügung, gezählt von dem Moment der Ballübernahme bis zu dem Moment, in dem der Ball gegen das Brett schlägt. Diese Schußuhr bginnt jedesmal, wenn der Ball gegen das Brett fliegt, wieder von vorne zu zählen. Schaffst Du es nicht, innerhalb der 24 Sekunden, den Ball loszuwerden, wird sich der Schiedsrichter einschalten und eine Schußzeitverletzung abpfeifen und wird somit das gegnerische Team in

Ballbesitz bringen.

Die Schußuhr erscheint unten links im Bildschirm, sobald die verbleibende Zeit für den Schuß höchstens noch 10 Sekunden beträgt.

Defensive

Die Offensive mag zwar für die Höhepunkte eines Spiels stehen, doch die Defensive gewinnt die Spiele (fragt nur mal die Knicks).

Das Wechseln der Verteidiger

Du kannst jederzeit zu dem Verteidiger wechseln, der am nächsten am Ball ist, es sei denn, dieser wird schon von einem anderen menschlichen Mitspieler gesteuert.

- Um die Steuerung des ballnahesten Verteidigungsspieler zu übernehmen (zwischen Ball und Korb), drücke **B**.

- Um einen bestimmten Verteidigungsspieler zu übernehmen, drücke die entsprechende Richtungstaste und dann die **B** Taste.

EA TIP Deine erste Regel bei der Verteidigung ist es, den Ball zu stoppen, also versuche zuerst, den gegnerischen Spieler mit Ball zu attakieren, bevor er den Korb erreicht. Dies ist eine sehr einfache, wirkungsvolle Waffe und hemmt die Offensive ungemein.

Stehlen

Wenn Du Dich in unmittelbarer Nähe des ballführenden Gegners befindest, kannst Du versuchen, ihn zu erreichen und den Ball wegzuschnappen.

- Um dem Gegenspieler den Ball zu stehlen, drücke **X**.

Du mußt sehr nahe am Verteidigungsspieler stehen, um ihm erfolgreich den Ball abnehmen zu können, doch werde nicht zu aggressiv, denn bei jedem Foul besteht die Gefahr, daß es der Schiedsrichter abpfeift.

Schüße Abblocken und Abprallen

Du kannst springen um den Versuch zu starten, einen Schuß abzublocken oder abprallen zu lassen.

- Um einen Schuß abzufangen, drücke **Y**.

EA TIP Es gibt einen Grund, warum es einigen Spielern öfters gelingt als anderen, einen gelungenen Abpraller zu landen, un das liegt nicht an ihrer Größe. Es kommt auf die Position an. Wechsel Deinen Spieler (**A**), wenn Du dies für nötig hälst, aber vergewissere Dich, daß Du eine gute Position hast, um den Ball erreichen zu können.

Pause Menu

Das Pause Menu erscheint immer, nachdem Du im Spielverlauf **START** gedrückt hast. Du mußt das Spiel pausieren lassen, um ein Time-Out zu bekommen, um Auswechselungen vorzunehmen oder um eine andere Menuoption auszuwählen. Die TIME OUT und SUBSTITUTION Optionen sind nicht immer verfügbar - zum Beispiel kannst Du nur dann auswechseln, wenn die Spieluhr angehalten wurde. Sind diese Optionen grau schraffiert, sind sie derzeit nicht verfügbar.

Time Outs

Du kannst das Spiel jederzeit unterbrechen, doch um ein Time Out zu nehmen, mußt Du im Ballbesitz sein, wenn Du Pause drückst. Die Zahl hinter TIME OUT im Menu gibt an, wieviele Time Outs Dir noch zur Verfügung stehen. Es sind insgesamt 7 pro Spiel.

Um ein Time Out zu aktivieren:

- Drücke **START** um das Spiel in den Pausemodus wechseln zu lassen. Das Pausemenu erscheint daraufhin.

• Wähle den TIME OUT Menupunkt an und drücke **B**. Der SUBSTITUTION Bildschirm erscheint daraufhin und Deine Mannschaft bekommt ein Time Out abgezogen.

Auswechselung

Du kannst einen Spielerwechsel vollführen, wenn die Uhr zwischen den Perioden angehalten wurde, entweder durch Time Out oder durch einen Regelverstoß, wie z.B. Foul oder einem Ball, der im Aus ist. Hält die mitlaufende Uhr nicht an, ist der SUBSTITUTION Bildschirm nicht aufrufbar.
Um eine Auswechselung zu vollführen:

1. Gehe in den Pausemodus und rufe ein Time Out aus, oder wenn die Uhr bereits gestoppt hat, gehe in den Pause Modus und wähle SUBSTITUTION im Pause Menu. Der SUBSTITUTION Bildschirm sollte daraufhin erscheinen. Die fünf derzeit im Spiel befindlichen Spieler sind im Bildschirm aufgelistet.

• Um zwischen den beiden Mannschaften hin- und herzuwechseln, drücke **L** oder **R** (Obwohl dies möglich ist, kannst Du eine Auswechselung jedoch nur für die Mannschaft vornehmen, die Du auch während des Spiels kontrollierst).

• Um innerhalb der Spielstatistiken, der Spielereigenschaften und der Gesamtstatistik von 1993/94 herumzukreisen, drücke **X**. Schlage für nähere Infomationen zu dieser Option auch unter Spielerstärken und Statistiken auf Seite 34

• Um durch die verfügbaren Statistiken/Eigenschaften der Spieler zu kreisen, drücke die Steuerungstasten **links/rechts.**

2. Um einen Spieler für eine Auswechselung auszuwählen, drücke die Steuerungstasten **hoch/runter.**

3. Um dann den ausgewählten Spieler auszuwechseln, drücke **B.** Ein Bildschirm mit der Auflistung der zur Zeit verfügbaren Bankspieler wird daraufhin erscheinen.

4. Steuerungstasten **hoch/runter** drücken, um auch hier einen Spieler auszuwählen. Dann mußt Du **B** drücken, um den Spieler der aktuellen Feldmannschaft hinzu zu fügen. Solltest Du Dich plötzlich umentscheiden und die Auswechselung doch nicht durchziehen wollen, drücke **START** oder **SELECT**, um in das Pausemenu zurückzugelangen.

EA TIP Mache Dich mit den Spielereigenschaften im SUBSTITUTION Bildschirm vertraut, um die offensiven Stärken und Schwächen Deiner Spieler herauszufinden. Wenn ein Spieler im Outside Game keine Stärke hat, erwarte von ihm auch keine weiten Pässe.

Wiederholung

Du kannst jederzeit die letzten gespielten Sekunden des Spiels erneut betrachten. Diese Wiederholung ist gespeichert, geht jedoch sofort verloren, wenn Du den Spielfeld-Bildschirm verläßt (um beispielsweise eine Auswechselung vorzunehmen !).

• Um direkt von der Actionszene in die Wiederholung zu gehen, drücke **SELECT.**

• Um während des Pausemodi die Wiederholung zu betrachten, wähle im Menu die REPLAY Option (Wiederholung) an und drücke **B.** Hier erscheint dann ein Bildschirm mit Stoppuhr und zusätzlich wird eine Funktionsleiste am unteren Bildschirmrand eingeblendet.

• Um den Wiederholungsbildschirm zu zentrieren, drücke die Steuerungstasten einfach in jede gewünschte Rischtung.

• Um das Spielgeschehen rückwärts ablaufen zu lassen, drücke **Y.** Soll das Rückwärtslaufen in hoher Geschwindigkeit ablaufen, drücke **Y** und halte es gedrückt.

• Um das Spielgeschehen Bild für Bild rückwärts laufen zu lassen, drücke und halte **X.**

• Um das Spielgeschehen vorwärts ablaufen zu lassen, drücke **A.** Soll dies in hoher Geschwindigkeit geschehen, drücke und halte die **A** Taste.

• Um das Spielgeschehen Bild für Bild vorwärts ablaufen zu lassen, drücke und halte **B**.

• Um zwischen vorwärts und rückwärts zu wechseln, drücke **SELECT**.

STRATEGIE Menu

OFFENSIVE Wähle ein Offensivset aus: BOX, INSIDE TRIANGLE, SIDELINE TRIANGLE, MOTION, HIGH POST, 3 POINT, ISOLATION oder AUTOMATIC. Für nähere Informationen schlage bitte unter Offensivsets auf Seite 36 nach.

CRASH BOARDS Nach Rebounds verhalten sich die Spieler offensiver, wenn diese Option auf ON steht. Sie verhalten sich defensiver, wenn sie auf OFF steht.

DEFENSIVE Wähle bei Deiner Defensivstrategie zwischen FULL COURT, HALF COURT, HALF TRAP, QUARTER COURT oder AUTOMATIC. Für genauere Informationen schlage unter Defensivsets auf Seite 38 nach.

PRESSURE Wähle bei Deiner Defensiveinstellung zwischen LOW, NORMAL oder HIGH. Je höher Du den Defensivdruck einstellst, um so größer wird die Wahrscheinlichkeit, dem Gegenspieler den Ball zu stehlen, aber um so mehr Fouls werden automatisch fallen.

DEFENSIVE MATCHUPS (Manndeckung)

Gehe in den DEFENSIVE MATCHUPS Bildschirm:

• Um einen Spieler auszuwählen, drücke **B**.

• Um den Spieler der gegnerischen Mannschaft auszuwählen, der ab jetzt von Deinem ausgesuchten Spieler manngedeckt werden soll, drücke die Steuerungstasten **hoch/runter**, bis Du den gewünschten Spieler erreicht hast und drücke dann erneut **B**. Der Spieler, der vorher den neugedeckten Spieler manngedeckt hatte, deckt ab jetzt den Originalspieler.

• Um das Zusammenarbeiten Deiner Spieler bei der Deckung zu

aktivieren, kannst Du Double-Teaming für den entsprechenden Spieler auf ON oder OFF schalten (Steuerungstasten **links/rechts**) Steht es auf ON, versuchen die computergesteuerten Abwehrspieler, den angreifenden Gegenspieler gemeinsam zu attakieren, sobald dieser in Ballbesitz kommt.

EA TIP Double Teaming ist ein großartiger Weg, um einen Spieler kalt zu stellen, der Deine Abwehr zu sehr aufmischt.

PLAY OPTIONS Menu

Das PLAY OPTIONS (Spieloptionen) Menu verschafft Dir Zugang zu den Statistiken und Optionen Bildschirmen.

TEAM STATS Gehe in den TEAM STATS Bildschirm, um Dir die "Statistiken" beider Mannschaften im aktuellen Spielverlauf anzusehen.

USER STATS Gehe in den USER STATS Bildschirm um die Statitiken (sortiert nach Control Pads) für alle am aktuellen Spiel beteiligten menschlichen Spieler zu betrachten. Um zwischen den Spiel- und den Karrierestatistiken hin- und her zu wechseln, drücke **X**.

PLAYER STATS Gehe in den PLAYER STATS Bildschirm um die Statistiken der NBA Spieler zu betrachten. Die Mannschaft, die von Dir kontrolliert wird, erscheint zuerst. Um zu der anderen Mannschaft zu wechseln, drücke **L** oder **R**. Um zwischen den Spielstatistiken, den Spielerstatistiken und den Statistiken von 1993/94 hin- und her zu wechseln, drücke **X**.

SET RULES Gehe in den SET RULES Bildschirm um die Regeln und Simulationsoptionen zu verändern. Für nähere Informationen siehe SET RULES Menu auf Seite 9.

SET OPTIONS Gehe in das SET OPTIONS Menu. Für nähere Informationen siehe SET OPTIONS MENU auf Seite 10.

PLAYER SETUP, um die Steuerungsoptionen zu verändern. Siehe

PLAYER SETUP Menu auf Seite 13 für weitere Informationen.

QUIT GAME Gehe in das QUIT GAME Menu. Wähle QUIT CURRENT GAME und drücke **B**, um das aktuelle Spiel zu verlassen. Wählst Du DO NOT QUIT GAME, dann kommst Du zurück zum PLAY OPTIONS Menu. Im Saison- oder Playoff-Modus steht zusätzlich noch die Option des Verlassens der gesamten Saison oder Playoffs zur Verfügung, zusätzlich zum Verlassen des aktuellen Spiels.

Ende des Viertels/der Hälfte/des Spiels

END OF THE QUARTER: Die Sirene ertönt, das Spiel wird angehalten und die Punkte werden eingeblendet. Drücke eine beliebige Taste, um den Bildschirm STARTER 1ST QUARTER STATS aufzurufen. Drücke **START** um fortzufahren und somit wieder ins Spielgeschehen zurückzugelangen. Innerhalb der Viertelpausen können beide Mannschaften Auswechselungen vornehmen.

END OF THE HALF: Ein herausragender Spieler jeder Mannschaft wird für den TOPPS KEY PLAYERS Bildschirm gewählt. Drücke **START**, und der STARTER HALFTIME STATS Bildschirm erscheint. Drücke **START** um fortzufahren.

END OF THE GAME: Nach der letzten Sirene wird zunächst das Endergebnis eingeblendet. Drücke irgendeine Taste und das Bild sowie die Statistiken des TOPPS PLAYER OF THE MATCH wird eingeblendet. Drücke **START** und die STARTER END OF GAME Statistiken werden eingeblendet. Drücke erneut **START** um fortzufahren und um den POSTGAME Bildschirm aufzurufen.

POSTGAME SCREEN: Wähle zwischen TEAM STATS, USER STATS oder PLAYER STATS aus und drücke die **B** Taste, um in den gewünschten Bildschirm zu gelangen. Siehe das PLAY OPTIONS Menu weiter oben für eine genaue Beschreibung jedes Bildschirms. Wenn Du mit Deiner Reise durch die verschiedenen Bildschirme fertig bist, drücke **START** und Du wirst zum GAME SETUP Menu gebracht.

SEASON PLAY

In NBA LIVE '95 kannst Du eine Mannschaft durch eine komplette Saison begleiten. Wenn Du gut genug bist, kannst Du Dir Deinen Weg bis zu den NBA Playoffs und der Meisterschaft erspielen oder/und ihn simulieren. Drei Speicherplätze stehen für das Abspeichern von bestimmten Saison- oder Playoffspielständen zur Verfügung, so daß Du jede Saison an einer beliebigen Stelle abspeichern und fortsetzen kannst.
Statistiken für jeden Spieler werden während der gesamten Saison festgehalten und gespeichert, so daß es Dir ermöglicht wird, jederzeit jeden Spieler in jeder Kategorie zu betrachten.

Das Starten einer Saison

1. Im GAME SETUP Menu mußt Du SEASON in der MODE Option anwählen.
2. Stelle die verbleibenden Optionen ein und drücke dann **START**. Daraufhin wird der TEAM SELECT Bildschirm erscheinen.

Um eine abgespeicherte Saison fortzusetzen:

1. Wähle im GAME SETUP Menu die MODE Option LOAD SERIES aus. Drücke dann **START** um fortzufahren und den LOAD SERIES Bildschirm aufzurufen.

2. Steuerungstasten hoch/runter um einen der drei Speicherplätze auszuwählen, danach **B** drücken. Drücke **START** um zu der Stelle der Saison zurückzukehren, die Du abgespeichert hast.

Saison TEAM SELECT Bildschirm

Im Saison Modus erlaubt Dir der TEAM SELECT Bildschirm, die Mannschaft auszusuchen, die Du während der Saison übernehmen möchtest und die Anzahl der Spiele in der Saison festzulegen.

TEAM Steuerungstasten links/rechts, um eine der 27 NBA

Mannschaften auszuwählen. Die Eigenschaften der Mannschaften werden rechts vom Mannschaftsnamen und -wappen aufgelistet.

SEASON Du hast die Wahl zwischen 82 (der Standard-NBA-Plan), 26 oder 52 Spiele-Saison.

TEAM SCHEDULE Bildschirm

Benutze diesen Bildschirm um Spiele während der Saison zu spielen oder zu simulieren. Betrachte die Ligastatistiken, die Führungsstatistiken und die Tabelle. Hier kannst Du auch die Spielertransfers vollführen.



- Um den Kalender Deiner Mannschaft durchzusehen, Steuerungstasten **links/rechts.**

- Um den Menupunkt Optionen anzuwählen, Steuerungstasten **hoch/runter**.

- Um die ausgesuchte Option zu aktivieren, drücke **B**.

PLAY Spielen des gerade angezeigten Spiels. Du kannst das nächste Spiel immer entweder spielen oder auch nur simulieren; Spiele einfach überspringen geht hingegen nicht.

SIM Simuliert das ausgewählte Spiel. Die Ergebnisse des Spiels erscheinen neben dem Wappen der gegnerischen Mannschaft.

STANDINGS Zeigt die ganze Liga, aufgeteilt in Divisionen.

- Um durch die NBA Divisionen zu blättern, drücke die

Steuerungstasten nach **links/rechts**.

LEADERS Listet die 10 Spitzenreiter in 13 Statistik-Kategorien auf.

- Um durch die einzelnen Kategorien zu blättern, drücke die Steuerungstasten **links/rechts**.

- Um mehr Spieler zu sehen, drücke die Steuerungstasten **hoch/runter**.

TRADES Gehe in den TRADE PLAYER Bildschirm. Siehe Spielertransfer auf Seite 12.

CALENDAR Zeigt die Ligatabelle an einem bestimmten Tag.

- Um durch die Ligatabelle an einem Tag zu blättern, drücke das Control Pad **links/rechts**.

- Um durch die monatliche Ligatabelle zu blättern, benutze die **L** und **R** Tasten.

- Sollte sich an der Kopfleiste des Bildschirms ein Pfeil befinden, kannst Du, indem Du die Steuerungstasten **hoch/runter** drückst, noch weitere Spiele sehen.

Spielertransfer

Mit Hilfe des TRADE PLAYER Bildschirms kannst Du Spieler zwischen Deiner und einer anderen Mannschaft tauschen. In diesem Fall bist Du der Manager und bestimmst jeden Tausch!

1. Wähle im TEAM SCHEDULE Bildschirm den Menupunkt TRADES aus und drücke **B**. Daraufhin erscheint der TRADE PLAYERS Bildschirm.

2. Steuerungstasten **hoch/runter** um den Spieler, den Du tauschen möchtest, auszusuchen und danach **B** drücken. Am unteren Bildschirmrand wird eine Liste mit den Spielern einer anderen NBA Mannschaften aufgezeigt.

3. Um den Spieler auszuwählen, gegen den Du Deinen Spieler tauschen möchtest :

- Um durch die verschieden NBA Mannschaften zu blättern, drücke **L** oder **R**.

- Um durch die Statistiken der Spieler zu blättern, drücke die Steuerungstasten **links/rechts**.

- Um einen Spieler zum Tauschen auszuwählen, drücke die Steuerungstasten **hoch/runter**.

4. Um den Spielertausch mit den ausgewählten Spielern durchzuführen, drücke **B**. Die Spieler werden daraufhin getauscht und Du kommst in den TRADE PLAYERS Bildschirm zurück.

- Um den Spielertausch abzubrechen, wähle den Spieler, den Du zum Tausch ausgesucht hattest, erneut aus und drücke **B**. Daraufhin wirst Du zum original TRADE PLAYERS Bildschirm zurückgebracht.

EA TIP Wenn Du die Position von zwei Spielern tauschen möchtest (indem Du z.**B**. die Feldposition des schwächeren Offensivspielers gegen die eines stärkeren austauscht), kannst Du dies auch jederzeit innerhalb Deiner Mannschaft tun.

Nach dem Spiel

Nach einem Saisonspiel, erscheinen normalerweise jeweils die Bildschirme mit dem FINAL SCORE (Endstand), TOPPS PLAYER OF THE GAME (Spieler des Tages), STARTER END OF GAME (Aufstellung zum Schluß) und dem POSTGAME. Drücke **START** um fortzufahren und der SAVE SERIES Bildschirm erscheint.

SAVE SERIES Bildschirm

1. Um einen Speicherplatz auszuwählen, suche Dir zunächst einen der drei Plätze aus und drücke dann **B**. Die aktuelle Saison erscheint dann in dem Slot.

- Um zwischen der SAVE und DO NOT SAVE hin- und her zu wechseln, bewege die Steuerungstasten links/rechts. Sobald SAVE ausgewählt worden ist, wenn Du den Bildschirm verläßt, wird das Spiel gespeichert. Ist DO NOT SAVE ausgewählt, wird kein neuer Spielstand gesichert.

2. Um Fortzufahren drücke **START**. Du gelangst wieder in den TEAM SCHEDULE Bildschirm.

Ende der Saison:

Wenn Deine Mannschaft ihren Weg in die Playoffs geschafft haben sollte, drücke **START** um zu dem PLAYOFFS TREE Bildschirm zu gelangen. Siehe für nähere Erläuterungen das Starten einer Playoffs Serie auf Seite 31. Hast Du es nicht geschafft, in die Playoffs zu kommen, wirst Du nach dem Beenden einer Saison zurück zum GAME SETUP Bildschirm gebracht.

Die NBA Playoffs

In der richtigen NBA finden die Playoffs nur einmal im Jahr statt, doch Du bist mit NBA Live '95 in der glücklichen Lage, Dir Deine eigene Playoffatmosphäre jederzeit selbst zu schaffen. Du kannst Dir zu Beginn einer Saison eine Mannschaft aussuchen und mit ihr bis zu den Playoffs kommen, oder Du erstellst einfach eine beliebige Playoff Gruppe aus irgendwelchen NBA Mannschaften zusammen.

Das Starten einer Playoff Serie

Im GAME SETUP Menu: Wenn Du eine neue Playoff Serie im GAME SETUP Menu startest, kannst Du die Mannschaften, die gegen Dich antreten sollen, selbst bestimmen, genau wie die Mannschaften, die von menschlichen Spielern übernommen werden sollen.

1. Im GAME SETUP Menu mußt Du PLAYOFFS in der MODE Option anwählen.

2. Danach mußt Du noch die verbleibenden Optionen anwählen und

schließlich **START** drücken. Der PLAYOFF TREE Bildschirm wird daraufhin erscheinen.

Im Saison Bildschirm: Sollte es Deine Mannschaft schaffen, in die Playoff Runde einzuziehen, erscheint der PLAY OFF Bildschirm nach dem letzten Spiel der Saison. Playoffs sind theoretisch ganz normale Spiele, mit dem einzigen Unterschied, daß Du weder die Mannschaften ändern kannst, noch die Kontrollsterne der menschlichen Mitspieler. Um die Länge der Serie festzulegen, bewege die Richtungstasten **links/rechts**. Drücke **START** um fortzufahren.

DER PLAYOFF BAUM



Drücke **B** um den Stern des menschlichen Spielers bei der ausgewählten Mannschaft an/aus zu schalten, drücke **L** oder **R** um durch die ausgewählten Teams zu blättern.

- Um eine Mannschaft zu aktivieren, bewege die Richtungstasten in irgendeine Richtung.

- Um die Steuerung des menschlichen Spielers für das hervorgehobene Team an/aus zu schalten, drücke **B**. Hinter dem Mannschaftsnamen wird daraufhin ein Stern zu sehen sein, wenn diese Mannschaft manuell gesteuert wird. Alle Spiele, bei denen eine Mannschaft, die mit einem Stern versehen ist, eilnimmt, werden ausgetragen (es können auch beide Mannschaften vom Computer übernommen werden); alle anderen Spiele werden nir simuliert.

- Um die Mannschaft in dem hervorgehobenen Rahmen vor Beginn der Playoffs noch zu verändern, drücke **L** oder **R**, um durch alle NBA Mannschaften zu blättern. Eine Mannschaft kann in mehr als nur einem einzigen Rahmen erscheinen.

- Um den Ablaufplan zu verändern, wähle den Menupunkt GAMES im Zentrum des Bildschirms aus. Drücke danach **B**, um durch Deine einzelnen Wahlmannschaften zu blättern. Du kannst wählen zwischen 5-7-7-7 (dem NBA-Standardformat; 5 Spiele in der ersten Runde und 7 Spiele danach), 1-3-3-3 und 3-5-5-5.

- Um zum nächsten Punkt des Ablaufplans zu gelangen, drücke **START**. Der PLAYER SETUP Bildschirm wird daraufhin erscheinen und das Spiel wird seinen gewohnten Lauf gehen.

Ende des Spiels

Nach einem Playoff-Spiel erscheinen die FINAL SCORE, TOPPS PLAYER OF THE GAME, END OF GAME und POSTGAME Bildschirme in gewohntem Bild. Drücke **START** um fortzufahren und um den SAVE SERIES Bildschirm aufzurufen.

1. Um einen Speicherplatz auszuwählen, suche Dir einen der drei Plätze aus und drücke danach **B**. Die aktuelle Spielposition wird dann in diesem Speicherplatz erscheinen.

- Hier kannst Du zwischen SAVE und DO NOT SAVE wechseln, indem Du die Richtungstasten **links/rechts** drückst.

2. Um fortzufahren, drücke **START**. Du kommst daraufhin in den PLAYOFF BAUM Bildschirm.

Ende einer Runde

- Wenn Du Deine Runde gewinnst, geht die ganze Geschichte wieder von vorne los, außer daß Deine Mannschaft jetzt, wenn Du in den PLAYOFF TREE Bildschirm zurückkehrst, zu dem nächsten Feld gewandert ist und hier einem neuen Gegenspieler gegübertreten muß.

- Sobald Du auch nur eine einzige Runde verlierst, kehrst Du

automatisch und direkt nach den Postgamebildschirmen zum GAME SETUP Bildschirm zurück.

STRATEGIE UND STATISTIKEN

Spielereigenschaften und Statistiken

Du hast die Wahl zwischen drei verschiedenen Arten von Statistiken und Eigenschaften, die Du Dir in den SUBSTITUTION oder PLAYER STATS Bildschirmen anschauen kannst: die Spielstatistiken, die Statistiken der Saison 1993/94 und die Spielereigenschaften.

Spielstatistiken

Diese Statistiken findest Du während es gesamten Spiels

STAMINA	Der Ausdauerindikator. Ein Spieler ist nicht mehr sehr effektiv, wenn dieser Balken abnimmt. Wenn der Balken rot wird, ist ein Austausch dringend von Nöten.
TOTAL POINTS	Die Punkte, die während eines Spielverlaufs gemacht wurden.
FIELD GOALS	Anzahl der Feldpunkte, die gemach/versucht wurden.
FIELD GOAL %	Die Feldpunkte prozentual.
3 POINTS	Drei-Punkte Treffer, die gemacht/versucht wurden.
3 POINT %	Drei-Punkte prozentual.
FREE THROWS	Freiwürfe, die gemacht/versucht wurden.
FREE THROW %	Freiwürfe prozentual.
OFF, REBOUNDS	Totaloffensive
DEF, REBOUNDS	Totaldefensive
BLOCKS	Anzahl der Ballabnahmen
ASSISTS	Anzahl der Unterstützungen
PERSONAL FOULS	Anzahl der persönlichen Foulspiele. Spieler werden aus dem Spielgeschehen ausgeschlossen, sobald sie ihr 6tes Foul begehen.

Spielereigenschaften

Jeder Spieler wird hier auf einer Skala von 50-100 in den folgenden Kategorien bewertet:

FIELD GOALS	Anzahl der Feldtreffer.
3 POINTS	Fähigkeit für 3 Punkte Würfe.
FREE THROWS	Freiwurffähigkeit.
DUNKING	Fähigkeit, spektakuläre Slams zu vollführen.
STEALS	Fähigkeit, dem Gegenspieler den Ball abzujagen.
BLOCKS	Fähigkeit, einen Schuß abzublocken.
OFF. REBOUNDS	Fähigkeit des Offensivreboundens
DEF. REBOUNDS	Fähigkeit des Defensivreboundens
PASSING	Fähigkeit zum Passen.
OFF. AWARE	Offensivdrang
DEF. AWARE	Defensivdrang
SPEED	Die Renngeschwindigkeit.
QUICKNESS	Beweglichkeit
JUMPING	Sprungkraft.
DRIBBLING	Ballfertigkeit.
STRENGTH	Körperstärke.

1993-94 Statistiken

Ab jetzt kannst Du Dein Sportlexikon getrost in der Schublade lassen; NBA Live '95 bringt für jeden Spieler der NBA seine eigene Statistik mit!

HEIGHT	Spielergröße
WHEIGHT	Spielegewicht
YEARS EXP.	Anzahl der Jahre mit NBA Erfahrung (R steht für Neuling (Rookie)).
UNIVERSITY	Das College, das der Spieler besucht hat.
TOTAL GAMES	Gesamtanzahl der Spiele, die der Spieler bereits bestritten hat.
TOTAL MINUTES	Gesamtanzahl der Minuten, die der Spieler in dieser Saison im Einsatz war.
TOTAL POINTS	Summe der Punkte, die der Spieler erzielt hat.

POINTS / GAME	Durchschnittspunkte pro Spiel
FIELD GOALS	Anzahl der geworfenen/versuchten Feldkörbe.
FIELD GOAL %	Feldkörbe in Prozent.
3 POINTS	Drei-Punkte Würfe, die der Spieler erzielt/versucht hat.
3 POINTS	Drei-Punkte Würfe prozentual.
FREE THROWS	Freiwürfe, die getroffen/versucht wurden.
FREE THROW %	Freiwurferfolg in Prozent.
OFF. REBOUNDS	Totaloffensive
DEF. REBOUNDS	Totaldefensive
ASSISTS	Pässe, die zum Punkterfolg führten.
STEALS	Summe der dem Gegenspieler abgenommenen Bälle.
TURNOVERS	Summe der aufgegebenen Turnover.
BLOCKS	Anzahl der abgeblockten Bälle.
FOULS	Anzahl der begangenen Foulspiele.
FOULED OUT	Wie oft der Spieler aus dem Spiel geflogen ist.

Offensivsets

Box
Dieses Set ist nützlich, wenn man den Ball zu zwei starken Spieler passen möchte. Durch geschicktes Anwenden dieser Option bist Du in der Lage die Defensive oder Offensive zu verwirren und das Spiel zu Deinen Gunsten zu entscheiden.

Inside Triangle
Diese Offensive, die von den Bulls während ihrer Meisterschaft 91-93 verwendet wurde, fördert das Zusammenspiel ungemein, indem es drei Spieler als Block zusammenspielen läßt. Mit einer Vielzahl an Szenen zwischen den Spielern, bietet diese Offensive viele gute Möglichkeiten. Die großen Spieler halten sich in der Korbnähe auf um besser Nachzuspringen und desöfteren werden Deine Innenfeldspieler von diesem Block abgesondert.

Sideline Triangle
Diese Offensivtaktik unterstützt die Umkreisbewegungen. Viele Freiräume schaffen Platz für gut Gelegenheiten im Innenfeldspiel, aber was noch viel wichtiger ist, gute Gelegenheiten im Korberzielen.

Ständige Bewegung und rasanter Szenenwechsel machen den Sideline Triangle zu einer schwer verteidigbaren Mannschaft, doch Offensives Nachspringen ist mit dieser Taktik eher eingeschränkt.

Motion
Diese Offensivtaktik ist entwickelt worden, um eine sehr gute Platzbalance durch enorm viel Spielerbewegung zu schaffen. Solange Du immer ruhig nach vorne stürmst, wirst Du auch immer die Gelegenheit für einen guten Wurf bekommen. Leider sind die Bewegungen Deiner Spieler sehr berechenbar, wodurch sich Dein Gegner sich gut auf die Verteidigung einstellen kann.

High Post
Die High Post Taktik gibt Dir eine sehr gut Platzbalance und erlaubt Dir ein sehr offensives Nachspringen. Die beiden Vorpostenspieler versuchen sich möglichst gut in Szene zu setzen, aber was noch wichtiger ist: sie schaffen Platz für die Perimeter-Spieler und ermöglichen diesen gute Würfe. Das beste Feature dieser Taktik ist, daß Dein größter Spieler möglichst direkt vorne am Korb steht.

3 Point
Diese Offensivtaktik ermöglicht Dir das Spiel der schnellen Punkte, wenn Du hinter jemand bist oder nur jemand ausspielen möchtest. Diese offensive Taktik ermöglicht Dir viele Wurfgelegenheiten, doch Du brauchst trotzdem noch Spieler, die diese auch verwandeln können. Die 3 Point Taktik verkleinert die Defensive und bietet Platz zum Laufen. Mach Deine Würfe, denn Rebounden ist der SChlüsselzum Erfolg.

Isolation
Eine großartige Offensive für das One-on-One oder Two-on-Two Spiel. Benutze die Isolationstrategie, um Deinem besten Spieler den Ball zuzuspielen oder um aus einem schlechten Abwehrspieler noch Kapital zu schlagen. Sie erlaubt Deinem besten Spieler, selbst Wurfgelegenheiten für sich oder andere Spieler herauszuspielen. Kommt dieser nicht gleich zu Beginn zum Wurf, müssen Deine anderen Spieler ihre Schüsse platzieren.

Automatic

Der Computer wählt für Dich eine der beiden Mannschaftsoffensiven aus. Dies ist auch die vorgegebene Einstellung.

Defensivsets

Full Court Press

In der Full Court Press Einstellung spielst Du im gesamten Spielfeld die Mann-gegen-Mann-Defensive. Diese Taktik wird häufig von Mannschaften benutzt, die zurückliegen. Sie verleiht dem Spiel Geschwindigkeit und ermöglicht gutes, effektives Kontern. Das soll aber niocht heißen, daß man unbedingt zurückliegen muß, wenn man diese Strategie einsetzen möchte. Es soll nur die Vorteile hervorheben, die diese Taktik mit sich bringt, d.h. mehr Zeit für die Mannschaft, während die Uhr läuft, um über das Feld zu stürmen, dafür aber weniger Zeit um den Korb zu erzielen.

Half Court Trap

Zwei Verteidiger versuchen, den Spieler mit Ball in die Zange zu nehmen und zwingen ihn damit, den Ball zu einem anderen Spieler zu passen. Die anderen drei Verteidiger versuchen während dieser Zeit, alle Anspielstationen für den eingekesselten Spieler abzuschneiden. Dadurch wird die Wahrscheinlichkeit, einen Ball abzufangen oder dem jeweiligen Spieler den Ball abzujagen, enorm erhöht. Du kannst Deine Aufmerksamkeit auch auf den besten Gegenspieler lenken, ganz gleich, wo er sich gerade befindet, um ihm die Chance des Schießens zu nehmen. Die Half Court Trap Taktik erhöht die Geschwindigkeit des Spiels, verhindert dabei jedoch schnelle Konterspiele. Da sich das Team jedoch ständig umformmieren muß, sobald sich angreifen will, ist die Chance, einen schnellen Punkt zu machen, dadurch sehr gering.

Half Court Press

Diese Druckdefensive benutzt die Mittellinie und die Seitenlinien als sechsten Verteidiger, da die angegriffene Mannschaft den Gegner attackiert, sobald er die Mittellinie überschreitet. Das Ziel ist es, den Gegner zu hastigen Würfen zu bewegen und so zu guten Kontermöglichkeiten zu gelangen. Der Nachteil dieser Taktik ist jedoch, daß einfache Punkte auf diese Art und Weise aufgegeben werden. Der

zusätzliche Druck kann den Gegner dazu verleiten, seine Konzentration sinken zu lassen und um jeden Zentimeter des Platzes zu kämpfen.

Quarter Court

In dieser Taktik spielt die Mannschaft immer nur zurück und verteidigt ihren Korb, mit dem Ziel, daß der Gegenspieler zu keinem Punktgeminn gelangt. Der Quarter Court ist eine konservativ defensive Spielweise, die dem Gegner nur die Möglichkeit des Suchens nach freien Lücken zum Werfen oder durchboxen zuläßt. Diese Verteidigungsstrategie läßt nicht sehr viele Konterchancen auf den Korb des Gegners zu, doch dafür ist der eigene Korb gut gedeckt.

Automatic

Der Computer wählt die Einstellung für die Verteidigungsstrategie der Mannschaft. Dies ist die vorgegebene Einstellung.

Mannschaftsbeschreibungen

Jeder der NBA Mannschaften greift auf zwei Offensivsets zurück, zwischen den der Computer dann wählt, wenn er eine der Mannschaften steuert (genau wie im Automaticoffensiv Modus). Wenn Du selbst die Mannschaft steuerst, kannst Du die Offensiveinstellung während des Spiels ändern.

Mannschaft	Off. Sets	Bemerkung
Atlanta	Inside Triangle Box	Sehr defensiv, eine der besten Mannschaften
Boston	Sideline Triangle Isolation	Schwach in der Defensive, Insgesamt durchschnittlich
Charlotte	Motion Isolation	Gut im Punkten, schwache Defensive
Chicago	Sideline Triangle Isolation	Gute Verteidigung, gute Mannschaftsbewegung, gute Übergänge
Cleveland	Box Motion	Gute Ballkontrolle und Übergänge, solide Mannschaft insgesamt

Mannschaft	Off. Sets	Bemerkung
Dallas	Inside Triangle Isolation	Schwache Offensive - insgesamt schwach
Denver	High Post Sideline Triangle	Gute Verteidigung und gutes Rebounden
Detroit	Box Isolation	Junge Bewacher sind die Stärke; schwache Verteidigung
Golden State	High Post Isolation	Rennen schnell und versuchen, den Gegner zu übertrumpfen; Bewachung hervorragend, doch Verteidigung schwach.
Houston	Inside Triangle Isolation	Großartige Verteidigung und Geschwindigkeit - Gut.
Indiana	Box Motion	Starke Bewachung und stark im Punkten, gute Verteidigung
LA Clippers	Motion Isolation	Schwache Verteidigung, Halboffensiv
LA Lakers	Motion Isolation	Schwach im Übergang und in der Verteidigung, eher schlecht
Miami	Motion Box	Überall zufriedenstellend; Verteidigung durchschnittlich
Milwaukee	High Post Box	Mannschaft ohne viele Stärken
Minnesota	Sideline Triangle Motion	Schlechtpunktende Offemsive
New Jersey	Motion Isolation	Gute Verteidigung bringt viele Angriffsmöglichkeiten hervor
New York	Box Isolation	Beste Verteidigung der NBA; gutes Rebounden; Halboffensiv; Rennen nicht sehr gut
Orlando	Motion Isolation	Shaq verankert die Defensive; Mannschaft rennt gut
Philadelphia	Sideline Triangle Post	Halboffensiv, schwache High Verteidigung
Phoenix	Motion Isolation	Rennen gut, schnelles Punkten, gute Verteidigung

Mannschaft	Off. Sets	Bemerkung
Portland	High Post Isolation	Rennen gut; Durchschnittliche Verteidigung
Sacramento	Motion Box	Durchschnittlich Offensive, armseelige Verteidigung
San Antonio	Low Post Isolation	Mannschaft rennt gut, gute Verteidigung
Seattle	Motion Isolation	Großartige Fallenverteidigung, Rennen großartig, eine der stärksten Mannschaften der NBA.
Utah	High Post Isolation	Gute innen/außen Isolation Verteidigung, anständige Verteidigung
Washington	Motion Box	Schwach in der Defensive und im Punkten

REGELVERSTÖßE

Wenn der Schiedsrichter einen Regelverstöß erfaßt, bläst er seine Trillerpfeife und stoppt das Spielgeschehen. Der begangene Verstoß wird daraufhin am Bildschirm angezeigt.

Foul

Ein offensiver Spieler bekommt Freiwürfe wie folgt:

- Wenn ein Spieler gefoult wird, nachdem die Verteidigung 5 oder mehr Fouls nacheinander begangen hat, bekommt er 2 Freiwürfe.

- Ist ein Spieler gerade beim Werfen, wenn er gefoult wird, bekommt er einen Freiwurf, sofern der geworfene Ball noch in den Korb geht. Dieser Korb zählt zusätzlich. Er bekommt jedoch 2 Freiwürfe, wenn er den Korb mit seinem Wurf nicht getroffen hat.

Weitere Regelverstöße:

Defensivfouls

Shooting:
Du kannst keinen Spieler foulen, der gerade am Werfen ist.

Blocking:
Du darfst Dich keinem angreifenden Spieler einfach in denWeg stellen.

Offensivfouls

Charging:
Du darfst einen Abwehrspieler nicht bedrängen.

Out of bounds
Wenn der Spieler mit Ball den eingegrenzten Bereich verläßt, bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball.

Backcourt
Wer den Ball einmal über die Mittellinie getragen hat, darf mit dem Ball nicht mehr zurück in die eigene Hälfte.

Traveling
Wenn man das Dribbling unterbricht, kann man damit nicht mehr fortfahren. Wer das Dribbling stoppt, muß abspielen oder werfen.

Goaltending
Wenn ein Wurf gegen das Backboard gegangen ist, darf er von keinem Spieler berührt werden, solange er nicht den Korb selbst berührt hat.

Three second violation
Keinem Spieler ist es gestatte, sich länger als 3 Sekunden im Keybereich aufzuhalten. Erst, wenn der Ball den Korb berührt, ist dies gestattet.

24 second shot clock
Nachdem eine Mannschaft den Ball bekommen hat, hat sie 24 Sekunden violation Zeit, um den Ball zum Korb zu tragen. Jedesmal, wenn der Ball gegen den Korb berührt, fängt diese Uhr wieder bei 0 an. Die 24

Sekunden Uhr ist immer dann unten links im Bild zu sehen, wenn die verbleibende Zeit weniger als 24 Sekunden beträgt.

5 second inbound
Du hast 5 Sekunden Zeit, um den Ball nach dem Inbounding wieder ins Spiel zu bringen.

10 second backcourt violation
Nach einem Inbound in der eigenen Hälfte verbleiben einer Mannschaft 10 Sekunden, um den Ball über die Mittellinie zu spielen.

MITWIRKKENDE

Lead Programmer: Al Johanson
Programming: Rod Reddekopp, Daniel Ng, Dan Scott
Additional Programming: Amory Wong
Art Direction: Mike Smith
Graphics and Animation: Tony Lee, Ken Thurston, Darrell Olthius, Cindy Green
Sound and Music: Traz Damji
Additional Music: Brian Shaw
Sound Technology: Al Stewart
Lead Designer: Tarrnie Williams Jr.
Additional Design: Dave Warfield, Steve Cartwright
Executive Producer: Sam Nelson
Associate Producer: Stan Chow
Development Director: Ivan Allen
Assistant Producer: Tarrnie Williams Jr.
Product Manager: Glenn Chin
Documentation: David Lee
Lead Tester: Lee Patterson
Additional Testing: James Fairweather, Marcin Karsinski, Tony Lam, Jeremy Wedel, Burt Tam
Special Thanks: Rob Martyn, Gary Gettys, Jay Triano, Scott Clark, Steve 'Biggs' Anderson, Andrew Steinfeld, Nikola Hanson, Bret Anderson, Renata Antonic, Casey Keefe

GARANTIE-ZERTIFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spieles.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Karte umgehend - von Ihnen ausgefüllt - zurück an **Laguna Videogames "Stichwort Garantie", Am Südpark 12 . 65451 Kelsterbach.**

Sie zählen dann zum **LAGUNA-Freundeskreis** und haben folgende Vorteile:

* Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: **0 61 07 - 8081** anrufen. Unsere Spieleexperten werden Ihnen dann gerne helfen.

* Für den - seltenen - Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine Umtauschgarantie: das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönlichen Daten auch "persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel! **IHR LAGUNA-TEAM**

Bitte Ausfüllen

Ich besitze ein (en) NES O SUPER NES O Game Boy O

Bei welchem Händler wurde das Spiel gekauft?	Haben Sie das Spiel:
Name ______	(a) gekauft (b) geschenkt bekommen
Wie oft kaufen Sie Video-Spiele?	Wenn Sie mit (a) geantwortet haben, was war der der Anlaß zum Kauf?
☐ 1x im Monat ☐ 1x im Halbjahr	☐ Empfehlung durch Bekannte
☐ mehrere im Monat ☐ 1x im Jahr	☐ Empfehlung des Verkäufers
☐ 1x im Quartal	☐ Test in Fachmagazinen
	☐ Verpackung
	☐ Andere Gründe: ______

Vielen Dank für Ihre Mühe!

Vorname Name ______ Alter: ______

Str./Nr. ______ Name des gekauften Spieles: ______

PLZ/Ort ______

Telefon ______ Kaufdatum lt. Beleg: ______





PRINTED IN JAPAN